

OS JOGOS NO COMPUTADOR

167

'CARL LEWIS CHALLENGE'

"Carl Lewis Challenge" assinala o regresso da Psygnosis sob a etiqueta Naja.

A ideia de editar jogos patrocinados por "ases" do desporto já remonta há alguns anos atrás. Nomes sonantes como Nigel Mansel, Ayrton Senna, Joe Montana, Jordan, Larry Bird, Steve Davis, em modalidades tão diversas como automobilismo, futebol americano, basquetebol, "snooker"..., já alinharam em jogos.

Carl Lewis é mais um nome a acrescentar à lista.

Este desafio propõe ao jogador a participação num importante evento desportivo nas seguintes modalidades: 100 metros, 110 metros barreiras, lançamento do dardo, salto em altura e salto em comprimento.

Esta participação divide-se em três categorias distintas — treino, acção e simulação. Na primeira, o jogador incorpora o treinador da equipa, quando faltam cinco semanas para a realização das provas. Quanto melhor for o treino, melhores serão os resultados. Nesta opção o jogador está confinado ao factor estratégia.

Na acção é oferecida uma equipa previamente treinada, que não está nas melhores condições, mas ainda é possível obter alguns louros.

O terceiro modo — Simulação — o qual analisaremos com mais profundidade, resulta da combinação de ambos.

Após a selecção do país e do número de jogadores, iniciam-se as cinco semanas de treino intensivo.

O objectivo é incrementar os atributos: agilidade, velocidade, forma física e força, ao máximo das capacidades dos atletas. Os métodos de treino (em frequência, intensidade ou tempo) que

vão conferir-lhes esses atributos são: isotónico, isométrico, aceleração, exercício de molas...

No fim de cada semana é assinalado, na ficha de cada atleta, a sua evolução.

Dia da competição... o momento aguardado por todos os frenéticos do "joystick".

Uma vez ultrapassada a fase

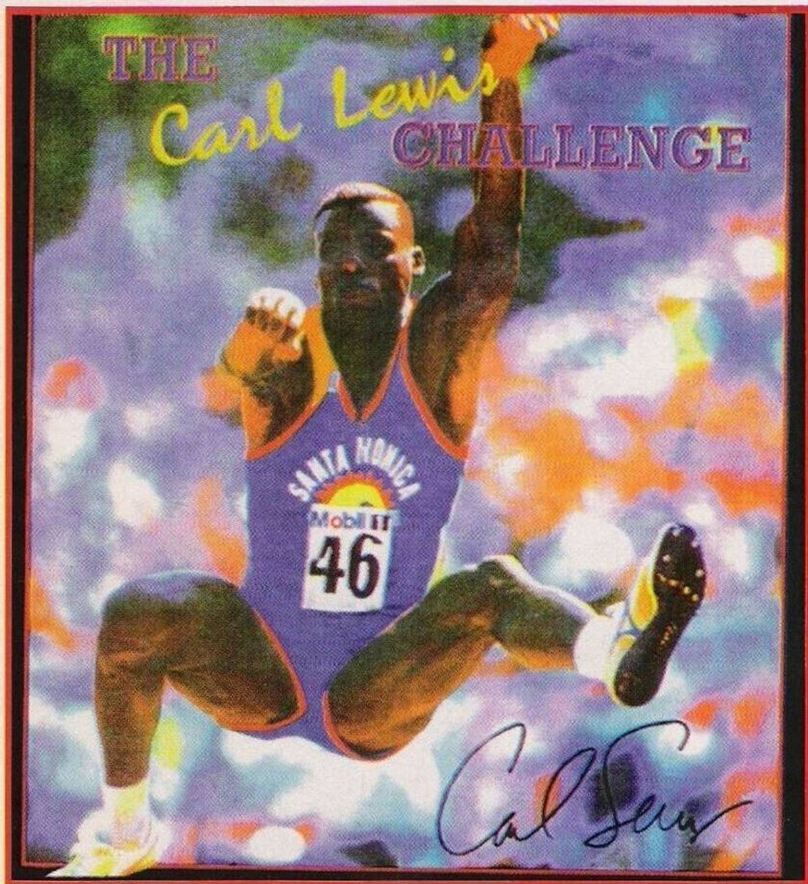
teórica, é altura de testar as capacidades humanas.

Apesar de contar com três modos de controle — velocidade, ritmo e força — a preferência dos jogadores recai sobre a velocidade. Quanto mais veloz for o movimento do "joystick" (esquerda-direita-esquerda...), melhor!

É cansativo e, desde já, avisamos aos menos experientes: cuidado com os "joysticks" mais frágeis!

Tecnicamente é servido por gráficos elaborados (embora o jogador controle um só atleta) e a animação é suave. Os cenários de fundo transmitem, com sucesso, o interior de um estádio olímpico; a assistência está ao rubro e há atletas a competir e a treinar.

Enfim, um bom jogo, quer em estratégia quer em acção e, surpresa das surpresas, com um preço acessível!



"Carl Lewis Challenge"

Nome:

"Carl Lewis Challenge"

Género: **Ação/estratégia**

Gráficos: **75%**

Animação: **78%**

Som: **72%**

Originalidade: **82%**

Jogabilidade: **75%**

Total: **83%**

Versão Analisada: **Amiga**

PVP: **3995\$00 (Edição Portuguesa c/manual)**

PEÇA CATALOGOS

SEMENTES
PARA HORTA E JARDIM

JAD
SEMENTES

José Afonso Duarte

BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA

RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANEMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

LISBOA

RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 - TEL. 01 - 888 42 54

FARO

LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 - TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS

SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 98 17 55

PÓVOA DE VARZIM

A-VER-O-MAR - TEL. 052 - 68 10

Amiga:

“**Push-Over**” — Escrever “Lemmings” para ascender ao nível seguinte.

“**Clik Clak**” — Código de acesso ao 6.º nível; 5924.

“**Nebulous II**” — Teclar HELLOIAMJMP no ecrã inicial para jogar com vidas ilimitadas.

“**Tank**” — Carregar em “S” na selecção do som, tempo..., para ter acesso ao poder “Small” — maior potência no tanque e bombas.

“**Super Monaco GP**” — Escrever TIC para ficar imune às colisões e mais veloz.

“**Addam’s Family**” — Códigos de acesso aos níveis mais avançados; &1H14, &ZJLT, 6ZK1L, 8QZKZ, VGJ1Y, VL91V.

“**Leander**” — Escrever LTUS no ecrã das opções para obter vidas infinitas. Os códigos dos dois primeiros níveis são; ZXSP e LVST.

Depois das dicas, gentilmente cedidas pelos leitores **Henrique Romana, Game Over, Dicogames e Contact**, prosseguimos com a solução de uma aventura. O jogo escolhido para as próximas semanas é o espectacular “**Heart of China**”.

À semelhança da aventura anterior, também é produzida pela firma norte-americana Sierra.

Os autores da solução são os prezados leitores **Sérgio Sequeira, Nuno Sequeira e Luís Abreu**.

“**Heart of China**” — O protagonista começa por matar a gai-vota, retirar a arma e caminhar até à aldeia (Town).

Falamos com o empregado de balcão — Ho e, à esquerda (2,2,1,1,1) com o Goon (1,2), seguido do Chi (3,3,2).

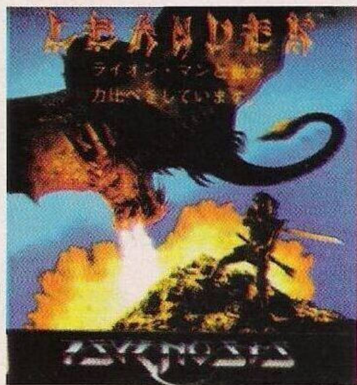
Apanhamos o pedaço de papel e construímos um avião. Entramos na taberna e usamos o avião na direcção do Chi. Aproveitamos a sua distracção para entrarmos na porta lateral (à taberna) e falarmos com a Wu; mas, primeiro temos que mudar de personagem para falarmos com ela.

Voltamos ao personagem anterior e seguimos para as docas, seleccionamos o Chi e usamos o “prune” na gai-vota. A seguir mudamos para o Jake, para recolher as “Seagull droppings” e voltamos à aldeia.

Estabelecemos diálogo com Wu e entregamos as “Seagull

droppings”, a conversa estende-se por mais uns momentos (1), aceitamos os objectos que ela nos oferece, à excepção do pas-saporte que devemos devolver.

Saímos e vamos ao encontro do Lomax. Assistimos à sequên-



“Leander”

cia e dirigimo-nos ao aeroporto. Falamos com o oficial de emi-gração (2) e entramos no avião.

Apanhamos o gancho e a corda, usamos ambos (um com o outro) e entregamos ao Chi. Recolhemos o ferro que se encontra à esquerda, voamos e assistimos à nova sequência.

Assim que o avião pousar, saímos com o personagem Chi e conversamos com o camponês que, entretanto, se aproxima (2,3); usamos o gancho na vaca, vestimos as roupas do camponês e seguimos para o castelo.

Depois de uma nova sequência o protagonista já se encontra no interior do castelo.

Despimos as roupas do camponês e colocamos a máscara. Seguimos para a esquerda e apanhamos a chave. Saímos e caminhamos na direcção da árvore.

Junto do muro utilizamos o gancho, assistimos à sequência e entramos na casa pela porta da frente. Quando o guarda (à esquerda) desaparecer, entramos na cozinha. Nesta sala devemos apanhar a garrafa.

Continuamos a caminhar para a esquerda. Usamos a garrafa na tigela do cão e apanhamos os dois frangos (lado superior direito). Entramos na porta da frente e recolhemos a faca.

Abrimos a porta (em frente) e

voltamos à sala onde encontrá-mos a garrafa, movemos o candeeiro e dirigimo-nos ao local onde apanhámos a faca.

Segue-se uma nova sequência. Usamos a faca (no protagonista) e saímos. Esta arma é projectada numa das cobras que encontramos à saída.

Apanhamos a Kate e vamos para a varanda (em frente), se examinarmos as cortinas, descobrimos que estas são seguras por uma corda, apanhamos a corda, usando-a, de seguida, na varanda.

Depois da sequência entramos na garagem e descobrimos um tanque.

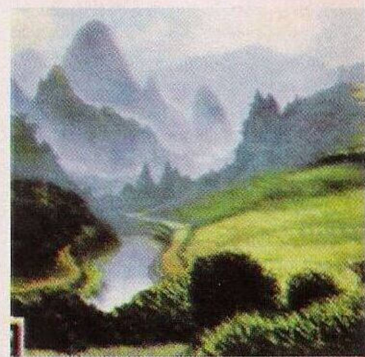
Entramos na viatura, usamos a chave na ranhura; rodamos a chave e carregamos no botão superior. O tanque está apto a disparar e avançar.

Seguimos pela estrada até à

encruzilhada, viramos à esquerda e continuamos em frente, até atingirmos a ponte. Depois da sequência viramos para a estrada da esquerda, avançamos um pouco e viramos o tanque para a ponte.

Continua...

E por esta semana é tudo. Na próxima regressamos com mais dicas e a conclusão do “**Heart**



“Heart of China”

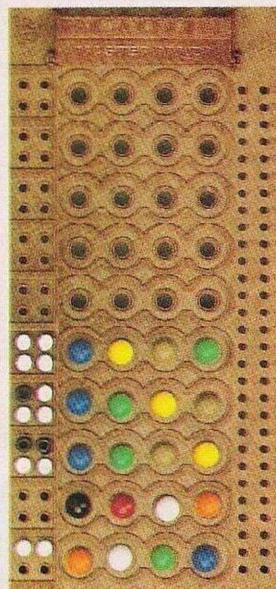
of China”.

O nosso endereço é: **Correio da Manhã “Os Jogos no Computador”, Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.**

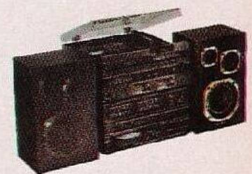
ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!

Schneider



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND.
Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado.
No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670).
Selecione um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider.
Se acertou o código e a sua frase foi a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem “HI FI” da Schneider.
Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158591/minuto.
Se for o vencedor será informado telefonicamente.
Atire-se de cabeça e saia com prémios



MASTER MIND®
UM JOGO DE LÓGICA